本当に満ち足りた行程でした。この時代と、貴方に感謝を。

――奈須きのこ――

描き下ろしを含む、Web連載時から現在までの『空の境界』15年間の画業のすべてを
“高精細印刷×フルカラー”で収録した、武内崇による初画集。

武内崇 初画集

星海社

原作『空の境界』をはじめとする、関連書籍好評発売中。

講談社ノベルス
空の境界（上）（下）

講談社文庫
空の境界（上）（中）（下）

星海社文庫
空の境界 未来福音

星海社COMICS
空の境界 ①～③（漫画／天空すふや）

講談社BOX
劇場版 空の境界 画コンテ集
第一章～第七章

収録内容

線数230線（通常の1.7倍の密度）の
高精細印刷×フルカラー　で収録された
『空の境界』全画業（描き下ろし含む）

同人誌『空の境界 未来福音』に収録された
武内崇による漫画『extra chorus』

武内崇×奈須きのこ&
武内崇×こやまひろかずによる録り下ろし対談

武内崇（彩色：こやまひろかず）による
描き下ろしカバー　イラスト&特大ピンナップ

奈須きのこ原作による　大コミカライズ。
星海社ウェブサイト『最前線』にて
絶賛連載中！

［空の境界］天空すふぃあ
誰もが待ち望んだコミカライズの姿がたった今、ここに！
既刊1～3巻、星海社COMICSより好評発売中！

［月の珊瑚］佐々木少年
空に水、水に空。月の空には砕け散った海がある。
奈須きのこが紡いだもっとも抒情詩的な一篇が、あの『真月譚 月姫』の佐々木少年の手により満を持してコミカライズ。

http //sai zen sen jp

劇場版『空の境界』
Blu-ray Disc BOX
［通常版］
好評発売中

■ディスク全8枚組（本編7枚+特典1枚）
※特典ディスクには『鮮章』のみを収録。
■武内崇（彩色：こやまひろかず）描き下ろしジャケット
■品番：ANSX-3921～3926■価格：36,750円（税込）
HDヴィデオクリーン 16:9 / 1920×1080p / リニアPCM/5.1, リニアPCM/STEREO 48KHz/24bit

ISBN978-4-06-218697-

空の境界
the Garden of sinners
全画集
＋未来福音
extra chorus

TAKASHI TAKEUCHI

空の境界 the Garden of sinners 全画集 ＋未来福音 extra chorus
TAKASHI TAKEUCHI

星海社 星海社

Cover Illustration
Original Drawing / Takashi Takeuchi
Coloring / Koyumi Hitokazu

9784062186971

1920071033006

ISBN978-4-06-218697-1
C0071 ¥3300E（0）
定価 本体3300円（税別）

the Garden of sinners

+miraifukuin extra chorus

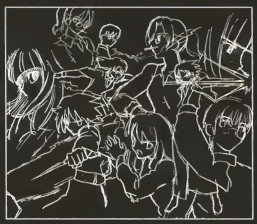
TAKASHI TAKEUCHI

空の境界 the Garden of sinners 全画集＋未来福音 extra chorus

TAKASHI TAKEUCHI

星海社

the Garden of sinners
1998-2013



週末に友人たちが集まっているなか、部屋の外で奈須と二人、打ち合わせしていたあの時から、気がつけばもう 15 年。

『空の境界』という作品とともに、あの時は想像もしなかった場所までたどり着くことが出来ました。

全ての根源とも言える奈須きのこに。

こやまひろかずをはじめとする多くの作画スタッフの尽力に。

そして、今まで支えてくれたファンの皆様に。

この場をお借りして心からの感謝を捧げます。

武内　崇

——三月の終わり。雪の夜、僕は彼女に出会った。

the Garden of sinners
1998-2002

同人版 空の境界 1998 ～ 2002

『空の境界』は、1998 年の Web 掲載、1999 年のコピー誌版を経て、2001 年に初めてひとつの形に纏まりました。この同人誌版は奈須が敬愛する講談社ノベルスへのリスペクトでもあって、好きなことを好きな形で作り上げるという同人マインドに溢れるものでした。この時点で Web 掲載時からキャラクターのデザインを一新し、一名を除いてそのまま今に至ります。キャラクター達とは本当に長い付き合いとなりました。

1／俯瞰風景

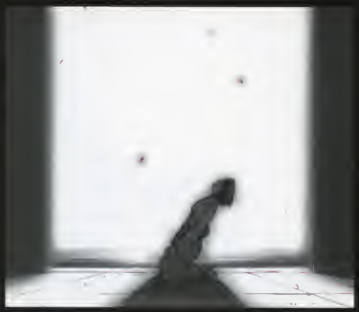
2／殺人考察（前）

3／痛覚残留

5／矛盾螺旋

4／伽藍の洞

6 忘却録音



7 殺人考察（後）

the Garden of sinners
2004-2008

講談社ノベルス・文庫版 空の境界 2004 ～ 2008

同人誌版を制作してから約３年後、ゲーム制作が一段落したあとに、ノベルス版の『空の境界』の制作に入りました。まさか本当に講談社ノベルスで刊行して頂くことになるとは……。表現のプレッシャーには遠く及ばないものの、絵を付ける方もかなり肩に力が入っておりました。ノベルス版の表紙は今でも『空の境界』の顔と言える絵だと思っています。

1. Thanatos.

2/.....and nothing heart.

3/ever cry, never life.

4.garan-no-dou.

5.Paradox Paradigm.

A Fairy Tale.

I.....not nothing heart.

the Garden of sinners
2006-2012

劇場版 空の境界 2006 ～ 2012

講談社ノベルスに引き続き、さらに劇場版アニメのキービジュアルという高いステージに挑むことになりました。劇場版のキービジュアル５枚（あとで追加で１枚）と Blu-ray Disc-BOX パッケージイラストは、すべてこやまひろかずの仕上げです。常に前回を超えることを要求されているようで厳しかったと思いますが、その期待に見事に応えてくれています。この劇場版プロジェクトで得た色々な経験と出会いは、本当に宝物となりました。

the Garden of sinners
2008-2011

空の境界 未来福音 2008 ～ 2011

原作への強いリスペクトを持って進行していた劇場版プロジェクトは、"『空の境界』らしさ"を自分たちに改めて教えてくれました。原作サイドとして、今出来る『空の境界』、今やるべき『空の境界』を作ろう、という想いで生まれたのが未来福音です。本作は、まず同人誌としてコミックマーケットで発表・頒布したあと、星海社にて文庫化して頂きました。

the Garden of sinners
2013

劇場版 空の境界 3D ／未来福音 2013

2010 年に完結を迎えた劇場版プロジェクトが、未来福音のアニメ化を中心にして再始動することになりました。今振り返ると駆け足で通り過ぎた未来福音を、色々な視点から見直すことが出来たのが嬉しかったです。同人誌　文庫版では手を付けることが出来なかった "未来福音　序" の式を描くことが出来て、ようやく自分の中で未来福音が完了出来たような気がします。

Other Works

表紙やキービジュアルといった力の入った絵が多い『空の境界』ですが、そうでもない絵も結構色々と描いています。式は他作品にもゲスト参加しているのですが、そういうイラストは今回の収録からは外しました。肩の力を抜いて描けたものも多く、気に入っている絵がたくさんあります。キービジュアルは大変な上にモチーフが尽きてしまってシンドイんですが、こういう絵だったらもっともっと描きたいですね。

the Garden of sinners
2008

空の境界 未来福音 extra chorus 2008

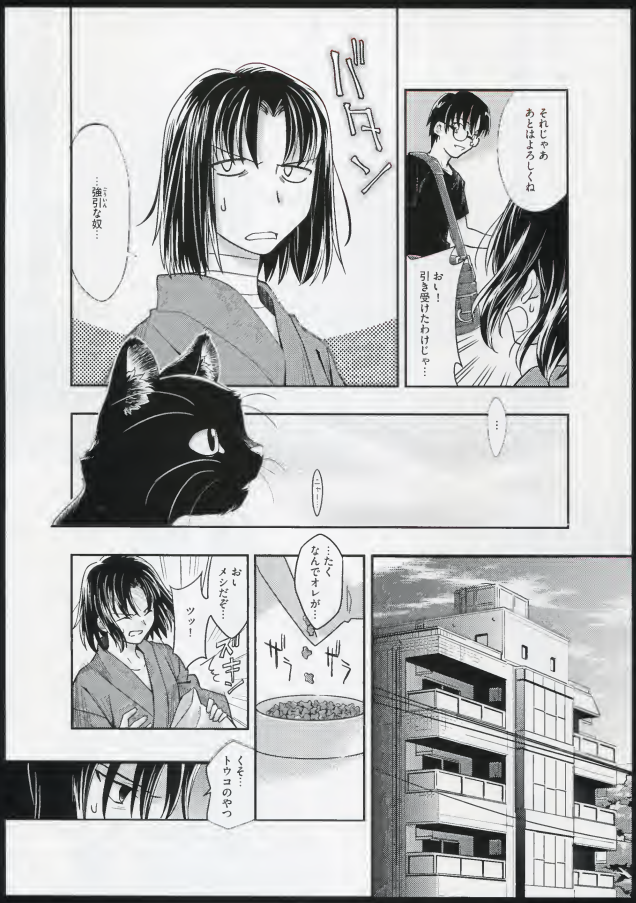
同人誌としてもう一度『空の境界』を作ろう、ということになった時、自分としても何か創作の原点に戻りたいと考え、この漫画を描きました。あくまで自己満足の作品ですから、2011年に未来福音が文庫化するときには外して貰いました。拙い出来ですが、読み返していると20代の頃に感じていたような創作の苦しさと楽しさを少しだけでも思い出せる、自分にとっては特別な作品となっています。

1998年8月

01_feline -August, 1998-

ねこ？
うん
暫く預かってもらえないかなぁ？
そうしたいところだけど仕事があってさ暫く留守にするんだ
なんだよおまえが世話すればいいだろう

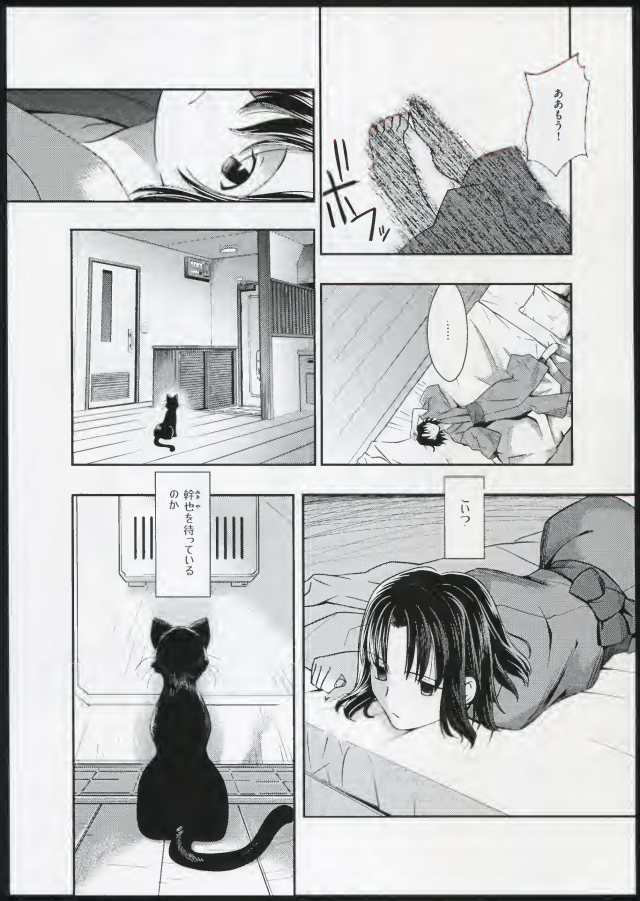
あのなぁ
オレだって色々と用事が…
——ダメだよ
大怪我したばかりなんだ
式はしばらく
安静にしていないと
その着手だって
駄洒落でないだろう
…もうなんともない
そういう油断が
いちばん危ないんだ
お前もいし子に
してるんだよ
一日もしたら
帰ってこれると
思うけど
この子の食事は
ちょっと多めに
置いていくから


それじゃあ
あとはよろしくね
おい！
引き受けたわけじゃ…
バサン
…強引な奴…
…
…
…たく
なんでオレが…
ガラ
ガラ
おい
メシだぞ…
ツッ！
ボキン
くそ…
トウコのやつ

義手が痛む？

ああ
なんとかならないのかコレ
はて
そんなはずは無いんだけどね
おまえの身体は
純度が高い
いや、完成度というべきか
幻痛モドキは
異物に対する
拒絶感だろうな

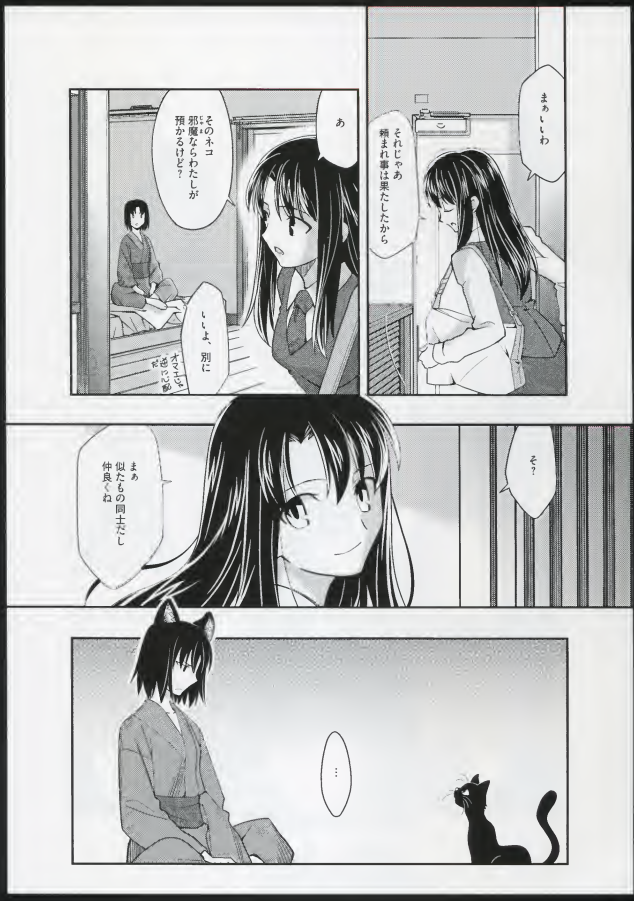
拒絶反応の間違いじゃないのか？
そんなものを起こすような物は作らない
これは魂の問題――式であるおまえが感じている錯覚だよ
そんな通り魔知ったことかでしょ
なんとかならないのか
ああ、大丈夫――
我慢して
…

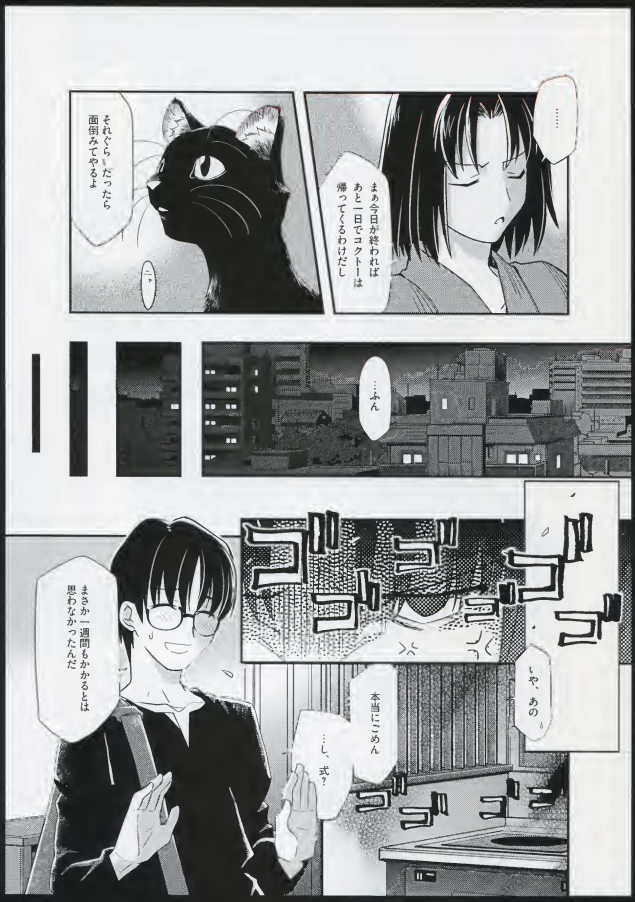

ああもう！
ボフッ
……
いつ
鈴世を待っているのか

カタン
ピク
ガチャバタン
ピク
おじゃましまーす……
て、なぁんだ
大変だって聞いたのに
全然元気そうじゃない

……
でも先生ってこうゆう…
コクトーの叔父が大げさなんだ
あいつ 過保護にもほどがあるぞ
弱ってるあんたが
見れなくて残念よ
はい これ
ドサ
悩ましいほど
元気っていうか
贅沢極まる
言い分っていうか
なんだよ これ
こんなの食えるか
あんたね…
ニャー
幹也に頼まれて
仕方なく持ってきて
あげたんだから
素直に…ん？
コクトーが
置いていった
あれ、ネコ？
式
ネコ飼ってるの？
うそ!?
すっっごい
可愛いじゃない！

あ、そうだ
パン持ってるんだった
食べるかな
ほらほら
お食べー
ピク
スン
ぷいっ
あ、あれ？
おい
猫にそんなもん
食わせるな
芸術にスルーされたわよ
なんかこの子…
あんたに
似てるわ
……


まあいいわ
それじゃあ
頼まれ事は果たしたから
あ
そのネコ
邪魔ならわたしが
預かるけど？
いいよ、別に
オマエモナ
そ？
まあ
似たもの同士だし
仲良くね
…


……
まあ今日が終われば
あと一日でコクトーは
帰ってくるわけだし
それくらいだったら
面倒みてやるよ
ニャ
……ふん
ゴゴゴ
ゴゴゴ
ゴゴゴ

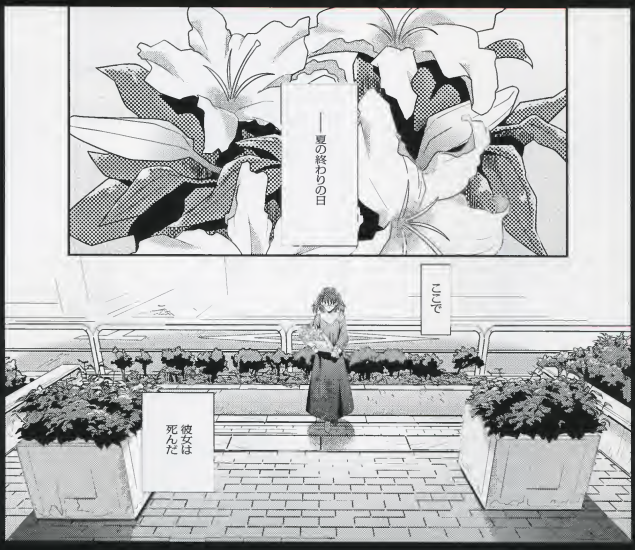
おまえなぁああ
キミもいい子にしてたかい？
ならないそいつ幹也がいないと遊びもしない
ゴロゴロ
少しは仲良くなった？
え？気まぐれな猫だよ？気のせいじゃないかなあ
キミの里親も探してきたからね
明日には新しいお母さんに会いに行こう
おまえが飼うんじゃないのか？
うん…出来ればそうしたいけど、部屋を空けることも多し仕事だからね

コイツはおまえと一緒にいたいと思ってる
……そっか
でも猫だってたくましいし三日もすれば忘れて新しい親に馴れてくれるよ
ばちぃ!
あいたあ!?
しゅううう
?
おまえな…
?

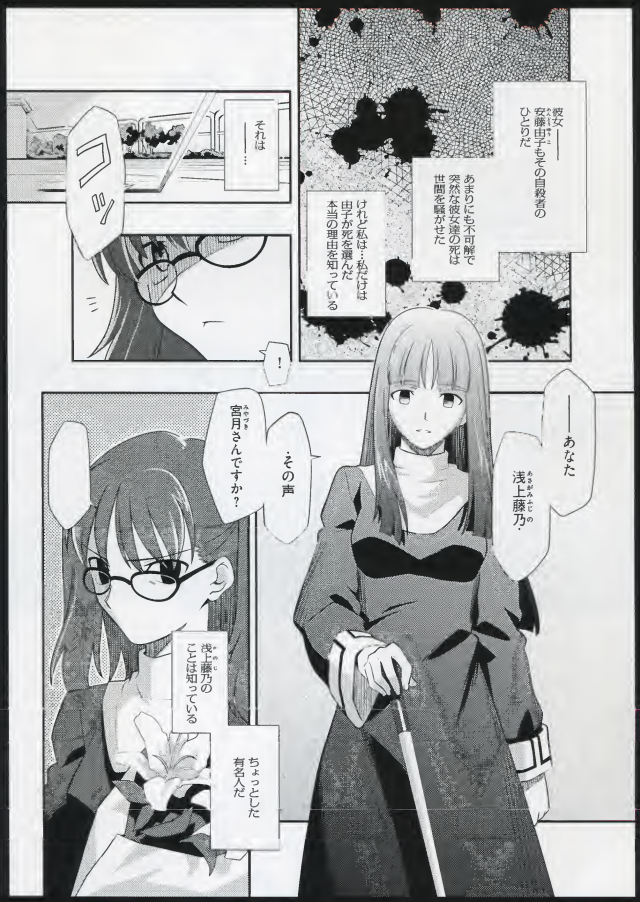
ネコなめるな！
？はい
ごめんなさい

1998年10月

02_daylight -October, 1998-


――夏の終わりの日
ここで
彼女は
死んだ

一ヶ月前
八人の少女が学舎ビルから
飛び降り自殺をした
何の関連性もない八人の
少女の共通項は、
誰一人として遺書がないこと


彼女――
安藤由子もその自殺者の
ひとりだ
あまりにも不可解で
突然な彼女達の死は
世間を騒がせた
けれど私は…私だけは
由子が死を選んだ
本当の理由を知っている
それは
――…
フッ
――あなた
浅上藤乃…
その声
宮月さんですか？
！
ちょっとした
有名人だ
浅上藤乃の
ことは知っている

事故にあって最近まで入院していた
視力は――その事故の時に殆ど失ったらしい
ここで何を…？
それじゃあここで安藤さんが…
目のことは同情する
やめて無関係な人間から由子のことは聞きたくない
ごめんなさい…
なんて無神経さ――
だがこんな女に訳知り顔で由子のことを語られてたまるものか
あなたこそ何故こんな所に？
私は病院の帰りなんです
ここって…あの巫条ビルですよね

私の言葉では届かないかもしれませんが…
あまり思い詰めないでください
こいつ……
宮月さん？
浅上藤乃が有名なのにはもう一つ理由がある
ねえあなた
七月に起きた連続殺人事件と関係があるって本当？
何のことですか？
……
ザァ
別にただ殺人鬼を知っていたら紹介してね
宮月さん
安藤さんのこと――
本当に大切に思っているんですね
当たり前だわ
親友――だもの

ねぇ一緒に行こうよ
由子…
自分の未来を殺すことで
永遠に生き続けるの
彼女は
永遠を得るために
飛んだのだ
素敵だと
思わない？
でも
人だと
怖いの
結にきて

汚いだけの未来はいらない——
その言葉の通りに
私は——
彼女と一緒に行くことが出来なかった
ぎゅっ
私は…
置いて行かれたんだ…
やはり私だけ生きているわけにはいかない
ヒュオオオオオ

方法はまだ迷っていた
ここから飛び降りるか
それとも――
ガァアアアアア
ちくっ
こんばんは宮月さん
!?
な…浅上…藤乃？
あなた…なんで…
宮月さんこそ何をしているんですか？
ぱ。
私は…
自殺のまねごと…ですか？

あ、あなたには関係ない
そうよ死ぬのこの汚い世界と永遠になるの由子とさよならして
……——そうですか
でもカッターじゃなかなか死ねませんよ飛び降りても下は水ですから万が一ということもありますし——
お手伝いしましょうか？
え？
!?
いたッ

これは
？
？
ギン
ギン
あ！
―凶れ
何？
ぱり
ぱ。
体何が…

宮月さん
七月に起きた連続殺人のこと
話してましたよね
!!
その事件の被害者のこと
知っていますか？
コツ
コツ
どの死体も万力で
挟られたみたいに
殺されていたんです
……
気が付きました？
ま、さか
とても人間業とは
思えないそうです
まさかそんな
あの噂…
あの噂は…
その殺人鬼って私なんです
ッ！
ひぁっ！
だめですよ

ハキン
きゃあああ

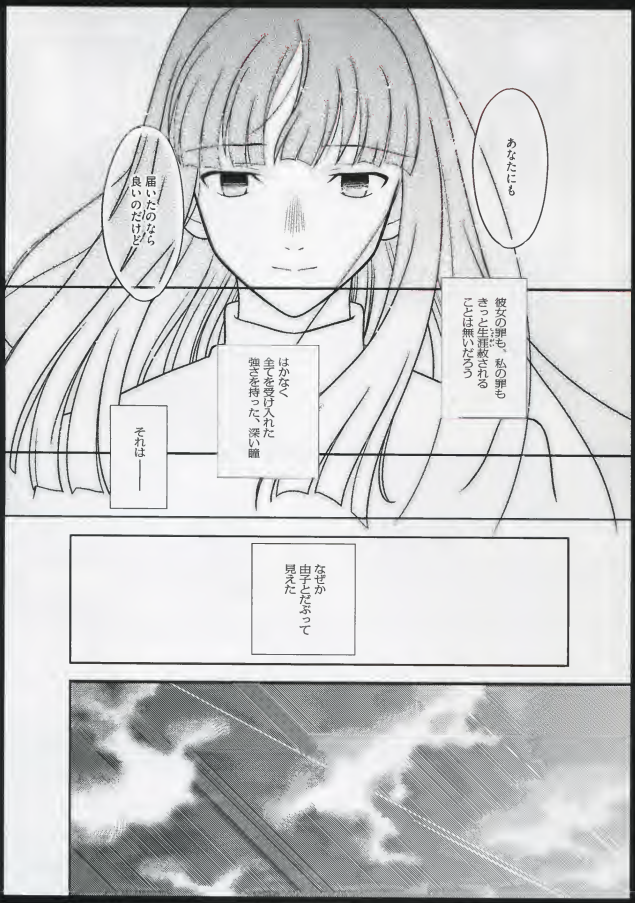
ドクン
だめだ…
逃げられない…
ドクン
私は――この力を使って
六人も殺しました
ゴゴゴン
とても後悔しています
どんな理由があっても
赦されることじゃないです
宮月さんのお手伝い
だって、本当はしたく
ないんです
ドクン
ドクン
ああ、だけど
六人も七人も
あんまり変わらない
かなぁ…？
…たとえどんなに…
…信じて…
…私だって…

私だって
殺してる!!
――ねえ
緒に行こうよ
この世界を見捨てて
一人で永遠になるの
――そう
由子は困ったように
笑って私を
たしなめる
そんなのは
いつものこと
ふん
真切り者
汚いこの世界で
生きて
汚れて死ねばいい
きっと
素敵だわ
誘ったのは
無神経な私の方
でも飛び降りた
のは彼女一人
私は
置いて行かれた

私が…
殺したも同然だわ…
……死体で発見された
母親
由子の未来は
どうしようもなく
行き詰まっていた
……後日、由子の家の
ことを私は知った
家離散、多額の負債
死へと誘う私の
無神経な　言は
彼女にとっては
未来の『殺害』だったに
違いないのだ
たとえ
たとえそれが
どんなに苦しくても
これは――……
この世界は綺麗だと
信じてほしい

あの時――
由子が最後に
口にした――
な…んで
それを…？
私も――
彼女に同じことを
言われたことが
あるんです
でもその言葉の意味に
ずっと気が付けなかった
馬鹿だったんです
沢山取り返しの
付かないことを
しました
全てのことから耳を閉ざし
やがて何も見えなくなって

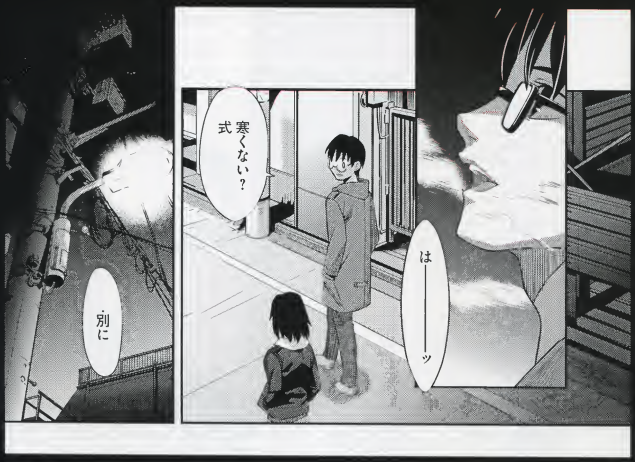
度殺されかけて
ようやく気が付いた
浅上藤乃は…
――
今はもう薄れてしまった
その瞳で
何を見たのだろう
何を…
見てきたのだろう
安藤さんの苦しみは
分からない
彼女の死は決意かも
しれないし
他の理由があったのかも
しれない
けれどこの言葉は
きっと――
祈りのような
ものだったんでしょう

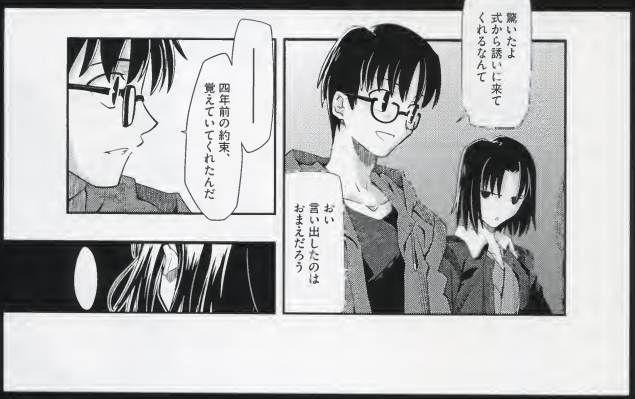

あなたにも
彼女の罪も、私の罪も
きっと生涯赦される
ことは無いだろう
――届いたのなら
良いのだけど
はかなく
全てを受け入れた
強さを待った、深い瞳
それは――
なぜか
由子しんぷって
見えた

夜が明ける
それは
愚(おろ)かで残酷(ざんこく)で――
けれど
ふッ
う
胸をつくほどに白い
彼女の愛した祈りだった

1998年12月

03_say grace -December, 1998-

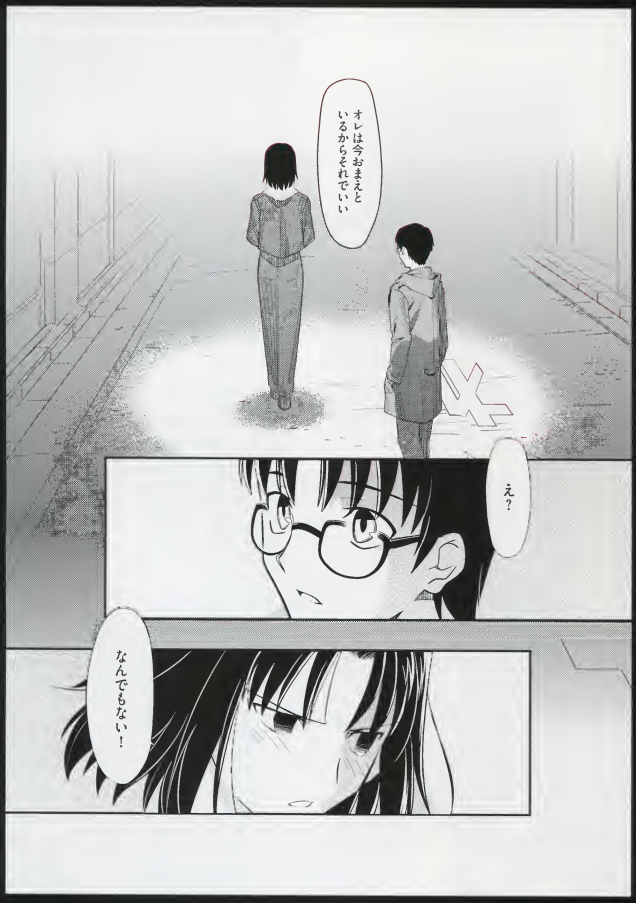

別に
寒くない？
式
は――ッ

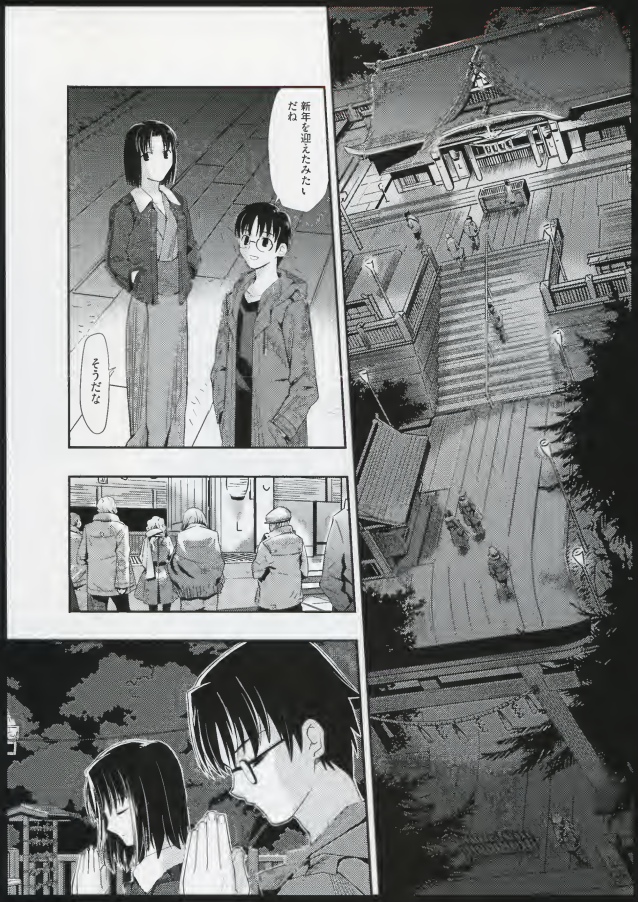

驚いたよ
式から誘いに来て
くれるなんて
おい
言い出したのは
おまえだろう
四年前の約束、
覚えていてくれたんだ

お前のところはこういう日は団欒だろ？
抜け出してきて良かったのか？
ああ、それなら大丈夫。けど――
!?
鮮花はちょっと表現出来ないような味のある表情をしてたなぁ
おい
大丈夫なのかそれは
大丈夫
そうだ、式覚えている？
黒猫夏に少しだけ預かってもらった
――ああ
あいつか

あのあと
里親の所から
逃げ出しちゃってね
!!
な
なんとか見つけだしたよ
それでまた暫く預かって
いたんだけど
結局そのまま
居ついちゃって
式の言ったとおりだね
さっき
三ヶ月ぶりに
会ったんだけど
…飼えないんじゃ
なかったのか？
だから実家で
飼ってもらうことにしたよ
僕のこと
覚えていたみたいだ
抱き上げたら
顔を舐めてくれたよ

でも猫なのになんであんなに顔を舐めるのかな
もしかして僕っておいしいのかなぁ
それはなぁ
…はぁ
おまえ自分で考えろ
？
うん
やっぱいい
？
そうだ式も今度会いにおいでよ
きっとあの子も喜ぶし
いいよ、オレは


オレは今おまえといるからそれでいい
え？
なんでもない！


新年を迎えたみたいだね
そうだな

御祈祷受付
幹也は何を祈ったんだ？
……
ん？
まぁ当たり前のコトを願うか

どうせ世界平和とか
そういうことだろ
うん
そんなところ
そろそろ行こうか
式

今年も
よろしく
――どうか
君と
君を囲む
この世界が
…ん
これからも
幸せで
ありますように――

祈りは未来への福音で
満ちている

Extra

時の美学──『空の境界』が歩んだ十五年の軌跡

空の境界インタビュー 武内崇 × 奈須きのこ

――『空の境界』は、武内さんと奈須さんが結成しているサークル「竹箒」のHP上で九九八年に発表された小説ですが、同人作品としての魅力を残しつつ、今や商業的にも非常に大きなコンテンツとなっています。初めに、この作品を書くことになったきっかけについて聞かせていただけますか。

奈須 ちょうどその頃、武内くんの新しい職場で個人のHPを持つのがブームになってたんですよ。その波を自己に武内くんが自分でもHPを始めて、敷き月後に「なんか書いておくれ」と言われたのがきっかけです。

――Web上での連載という形式でしたが、それは打ち合わせをする中で自然に決まったことなんですか。

奈須 毎月HPに載せるんだったら長いお話をひとつ考えて、それを分割して掲載していった方がいいだろうと僕の方から提案しました。最初はそれほど量い作品にするつもりはなかったんですよ。「読み切りのマンガを一本書こう」くらいの軽い気持ちで始めたんですが、プロットを作っている時点で面白くなる予感がしてきて、結局のようなボリュームになってしまいました。

武内 最初にちゃんと、文章量を少なくしていこう」って話はしてたんですけどね（笑）。仲間内で回覧するだけじゃなくて大勢の読者に広がっていく内容にしてほしいとは思ってたんですけど、奈須きのこの代表作を作ってくれという感じではなかったんです。

――武内さんのイメージよりも大分文章量は増えていた感じですか。

武内 初回の原稿が、すでにイメージの十倍くらいの規模になっていました。その時点で、Web上で読むにはちょっと長いかなと思っていたんですが、そこからさらに毎回の分量が増えていくとは……。

奈須 「矛盾螺旋」の時に怒られたの覚えてるよ……。「いくらなんでもこれは入らねえだろ！」って（笑）。

――タイトルについてなんですが、最初にWebで公開された時点では「空の境界式」という形で、「式」の字が加えられていましたよね。これはタイトルをコンパクトにしたいというような理由で外されたんですか。

武内 いや、実は最初に奈須さんが付けてくれたタイトルは「空の境界」だったんですよ。ただ、Webで公開するにあたっては、もう少し内容とかがりやすくリンクした引っかかりがあったほうがいいんじゃないかと思ったんです。それでインパクトを出すために「式」の字を追加しました。今振り返るとダサさを感じたりもするんですが（笑）。

奈須 いや、あの頃沢は正しかったと思ってますよ（笑）。Web上で多くの人に読んでもらうためにはハッタリも大事ですから、無名なんだから、サラッと流されるタイトルはよくない。これが紙媒体になると、この本のタイトルが、好みだな、くらいのきっかけの力が好ましいんですけど、Webでは五章の「矛盾螺旋」までしか公開してなかったんですが、残りの二章も加えたコピー誌を作る際に、完全に別物ではないがWeb公開のものとも違う「本編」ということで、「式」の字を外したんです。

――媒体によって読者からの見え方が変わるという意識は当時から強かったんですね。

奈須 Web上だとあんまりにも情報量が多すぎるので、どうにか興味を持ってもらうところから始めなきゃいけないです。今から考えるとその感覚は、能動的に自分から好きなものを探す本屋と、受動的に自分が好きなものを受け入れているWebとの違いに通じるのかなと思います。

実際の執筆にあたって

「月姫」とか「Fate/stay night」（以下、「Fate」）は最後に待ち構えている大ボスに向かって物語が進んでいくというイメージなんですけど、『空の境界』はいくつもの断片が重なって出来ているような作品ですよね。それは連載という形式も関係しているんですか。

奈須 当時は若さゆえの挑戦と言うか、月に一回読むという形式に沿った面白さを表現しつつ、さらに全部の話のテイストを違うものにしたいという欲望があったんです。それに加えて新本格ミステリにハマっていた時期だったので、どうしても何か新しいことをやらなければ気が済まなかった。それこそ、「殺人

考原」を前編と後編に分けた上で、連続させず後編を最終章に持っていくようなスタイルと思います。伝奇がメインになっている作品だから物語内にたくさんの選びを仕込めるわけでもないので、構成のレベルで読者に楽しんでもらえるようなカードの切り方を意識していました。

――ドラマCD『アーネンエルベの一日』で、両儀式が「あれは伝奇じゃなくてボエムだ」というような台詞を言っていますが、これはある程度本質も入ってるんでしょうか。

奈須　半分……いや、70％は本音、というコトで流してください。

武内　その時期の部分も含めて、当時のノリと勢いで産み出されたが小説が、今や奈須きのこの代表作になっているというのは感慨深いです。僕の場合、「奈須きのこの作品はこういうものだ」っていうイメージを持ってしまったので、『空の境界』はそこから比べるとかなりの異色作に映ったんですよね。

奈須　当時僕が書いていた小説は、『魔法使いの夜』（以下、『まほよ』）、『氷の花』、『空の境界』という順番で出来上がってるんです。『まほよ』はジュブナイル的な世界観を意識した話で、『氷の花』はTRPGと『ベルセルク』を混ぜた世界を解文学的に仕上げたものでした。その二作と違う雰囲気のものを書きたいと思っていたからこそ、『空の境界』は「ラストボスを倒せばそれでOKというような作品ではなく、新本格ミステリの味付けも加えた小説になったのかなと。

武内　僕にとって成立としての『まほよ』の存在が大きかったからこそ、『空の境界』が王道的に評価されていくというのは予想してなかったんですよね。もちろんクオリティの高さは確信していたので、異色作として注目を浴びればいいなとは思っていましたけど。

――キャラクターデザインやラフに関して、武内さんが意識していたことや苦労した点などはありますか。

武内　両儀式のイメージは小説を一読した時点で固めていたから、あまり苦労しなかったんですよ。"中性的アイナイを持っていて着物の上に赤い革ジャンを着ている"というだけでもやっぱり絵にしやすいキャラクターですよね。逆に岡人服や描しにくかったのは「まほよ」に引きずられて、ちゃんと『空の境界』の中のキャラとして捉えられない部分がありまして。あとでデザインを変更したのもそれが理由ですね。

――実際の執筆に関してですけど、あの分量を月に二本仕上げていくというのは相当ないードワークに感じるんですが、メ切などでの苦労はありませんでしたか。

奈須　結果的に、"月刊伸びた以外は、全部予定通りにこなせたんですよね。やっぱり今思い返しても時の爆発力って凄かった。その頃僕は会社勤めをしていたんですが、働いている最中に「早く家に帰って書きたい！」っていう欲求がどうしようもなく高まるんです。だから帰宅して執筆に取り掛かると、それまでの妄想がどんん形になっていくので、圧倒的な幸せを感じるんです。実際の執筆時間は一日に四時間くらいしかなかったので、それが逆に集中力を高めてくれていた部分もあります。

武内　『空の境界』に関しては、初めに少し打ち合わせをしただけで、あとは本当に自発形で進んでいきました。奈須が膨らませて送ってきた物語にラフを描いて、また次の章が上がってくるのを待つという繰り返しでした。その時の奈須のエネルギーに対しては、心底凄いなと思っていました。

奈須　実は今でも会社員だった頃の夢をたまに見るんです。早く帰って原稿書きたいなあって、夢の中で考えてる。起きた時には、何であんな辛い時間の夢を見ているんだろうって感じるんですけど、多分その頃を懐かしく思っている部分があるんだと思います。

――公開しくから読者の反応が来るまではそれなりに時間もかかったのかと思うんですが、ハッキリと手応えを感じた瞬間はありますか。

奈須　当時は僕はいているものに絶対の自信があったので、"他人の評価なんて聞くまでもねえ"くらいの気持ちでしたし、でもそのには一切ならいい部分でも期待に応えて、最後まで全力で書けるかどうかが安な部分もあった。そんな中で、凄く真摯に作品を読んでくれている方からファンレターが届いたんです。その感想を読んで初めまして、知らない人に言葉が届くのはこんなに嬉しいんだということを実感しました。それがあったからこそ、『空の境界』は最後まで書き切れたんだと思っています。

『空の境界』における"モチーフ"

――四容量についても伺っていきたいんですが、『空の境界』では男／女、人間／人形、身体／精神といった二項対立の図式を壊すというのが重要なモチーフになってしまますね。

奈須　そうですね。違うものを二つ用意してそれを対立させながら境界線を書くというコトをやりたかったんです。人間って、一見異なる人たちでも共通している部分を持っているし、逆に一緒の部分があっても絶対にどこかで分かり合えない存在でもある。こうした感覚は両儀式が黒桐幹也と最後に会話する場面に詰めてみました。『空の境界』はあの台詞へ辿り着くために書かれた物語です。

――魔術や宗教に関しても多々な知識が盛り込まれている作品だと思うんですが、あれは元々勉強していた要素であるんでしょうか。

奈須　いや、それこそ図書館に行って調べながら書くという感じでしたね。一冊本を読んでも書くべき一行が出てこなかったりと、それなりに大変な作業でしたよ。ググるなんて言葉は当時存在しないですから。

武内　魔術とかに関しては『TRPGで培った

部分も大きいと思います。作家さんってみんな記憶力が異常にいいじゃないですか。特に面白かったことは細部までハッキリと覚えている。そういう、基本的な能力がありながらこそ、新しく得た知識を見たままで受け取ることが無いんでしょうね。同じものを見ていても、こんなにも感じ方が違うのかと、何度も驚かせられました。奈須の受け取り方は、魔法をかけたように面白いんです。

こういう解釈方法が、既存の価値観や意味合いの独特のアレンジということに繋がっていくんだと思います。『空の境界』は、ちゃんと並べたものの上にオリジナル要素が乗せられていて、それまでの奈須の小説よりも大人向けの作品になっているなと感じたのを覚えてます。あと、当時パパって作品とかジャンルの影響も結構あるんじゃないかなと。

奈須　そうだった！　『まほよ』の時点でかなり氷室冴子さんの影響受けてた！　当時友達の家でTRPGをやることが多かったんですけど、その友達のお姉さんが「氷室冴子って親御さんの趣味なんじゃないかな」って『多恵子ガール』を貸してくれたんですよ。それでドハマりして、その後に読んだ「恋する女たち」でもキャラの立ち具合に感動したりしていました。ヒロインのうちのひとりが黒いワンピースを着て書店でブログロロ言葉を買うようなキャラなんですが、これが凄く可愛くてかつきちんとした背景がある。ただ背景にしていたからって、なんて理由ではなくて、きっとその人物の生い立ち、性格から生まれたものだった。だからこそ、ヒロインが全員がそのレベルでぶっ飛んでるんだけど、愛らしくも生々しいガールズストークをこなしてくれるんです。女性作家さんならではのリアリティを思い知らされた瞬間でもありましたね。

『空の境界』だけでなく、魅力的なガールズストークというのは奈須さんの作品に共通する要素ですよね。『月姫』や『DDD』は男性主人公ですが、改めて『空の境界』を読み直して、女性主人公でもスムーズに文章を書けてしまうというのが凄いなと感じました。

武内　いい時期に氷室さんにハマってたことが大きいんじゃないかなと思います。僕も氷室さんには憧れていたんですが、男性が少女たちの密やかな生活を覗くなんて無理だろうと思っていました。ところが奈須の文章を読んだら、境の部分けをとられたんじゃないかってくらいにエッセンスを上手く摑んでくるんですよね。「書くねえ、この人は！」と感動したのを覚えてます（笑）。

奈須　うん、ウソばっかり書くのが物書きの仕事だからね。

拡張される『空の境界』
――ノベルス版の発売と劇場版の公開

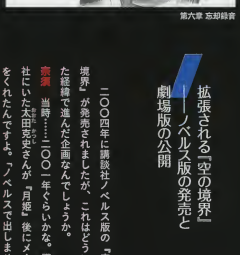
二〇〇四年に講談社ノベルス版の『空の境界』が発売されましたが、これはどういった経緯で進んだ企画なんでしょうか。

奈須　当時……二〇〇一年ぐらいかな。講談社にいた太田克史さんが『月姫』後にメールをくれたんですよ。「ノベルスで出しませんか」と。それで僕と武内くんと太田さんで、秋葉原の喫茶店で夜遅くに話していたんですが、結局その時には「OKしなかった。凄く痛しかった夢のようなお話だったんだけど、同人だからこそ意味があるってことにこだわりたくて、保留にしてもらったんです。

――そこから商業出版を決意するに至って、何かきっかけはあったんですか。

奈須　そこが太田克史の渋くしいところでね……しばらくして、どういうわけか作家の笠井潔先生と温泉に行くプランが立てられていたんです。そもそも笠井さんは『空の境界』を書くきっかけをくれた方です。殺人鬼の話を書きたいというのは高校時代から武内くんに何度か話していたんですけど、二十代になった自分の倫理観がどうしても「殺人鬼」を主役にする事を許容できなかった。そんな時に笠井さんの『哲学者の密室』を読んだんですが、そこで表現されていた死生観や倫理観に大きな影響を受けたことで、ひとつのパーソナリティとして殺人鬼を書けるんじゃないかと思えるようになったんです。そんな大意人に温泉で、「若いうちにかく恥は美徳じゃないよ」と口説かれたらOKするしかないじゃないですか（笑）。

武内　他にもノベルス版では印象的なエピソードがありますよね。『DDD』を発売した後に大晦日から旅行でリリに行ったんですが、その時にたまたま同じうの紀伊國屋書店に入ったんです。そうしたら『空の境界』が置いてあって。しかも「日本で今これが熱い！」というようなことが書いてあった。たしか、そ



第六章 忘却録音

Interview
Takashi Takeuchi × Kinoko Nasu

の社員旅行とノベルス版の発売日が重なっていたはずなんですが、日本での発売と同時にいろいな世界の表側にも話題になっているとは夢にも思わなかった。だからこそ嬉しかったし、不思議な手応えもありました。

――その後、二〇〇七年から二〇〇九年にかけて、劇場版「空の境界」が公開されました。クオリティの高さにしても[注釈2]部作というのもファンにとっては衝撃的な話だったと思うんですが、こちらはどのような動き始めた企画なんですか。

奈須　ベルス版がありえない売れ方をしたので、当時色々な所から実写映画、アニメ化のオファーは来ていました。けど、どうしても自分の小説を映像化するイメージが持てなかったので断らせていただいたんです。それから二年後、ほとぼりが冷めた頃にまたしても太田克史がやってきて、今度は「テレビアニメの話をするつもりはありません！　映画にしましょう！　七部作で！」とか言い出すんですよ。もうね、「君は何を言っているんだ？」って感じですよ（笑）。

武内　当時は劇場化作品なんて言葉が存在しなかったですからね。やっぱり驚きました。

奈須　元が同人の作品を劇場アニメ化してもらえるといだけでも破格の扱いなのに、それを七回にも分けて言われても現実感がなかったですよね。でも、それはやっぱり新しい試みだったし、その挑戦に乗って失敗しても、それはそれで面白い事だと思えた。挑戦しての失敗なら、若い頃の自分のスピリッツと同じですから。

武内　関わっている人たちが、「空の境界」を映像化するために必要な"恋"を共有して動いてくれたのがとても良かったです。

劇場版プロジェクトは実山の経験と出会いを与えてくれました。もの作りの経験としても、その後自分が何かを考える時に参考にさせてもらっている点が多くあります。

奈須　考えてみれば、最初はgiseさんは毎月一本公開する予定で制作を進めていたんですよね。いや、それ絶対無理だよと（笑）。

武内　三章まで作ったところで「疲れました」って感じになったんだよね（笑）。でもそこから一層力を入れて完成まで持っていってくれたんだから、本当にありがたいことです。

――映像化されたどの章も素晴らしかったですが、とりわけ五章の「矛盾螺旋」に行けば、場所や時間をシャッフルしてしまうような演出は衝撃的でした。

奈須　「矛盾螺旋」が一番エンターテインメント要素が強いので、あれを、"部分使ってやろう！"と言ってもらえた時は嬉しかったです。絶対50分に収まるような内容ではないですから、監督を務めてくれた平尾隆之さんは本当によかったと思っています。

――たとえば、室内やドアノブを回したら次の瞬間にはもう街を歩いているというようなシーンの切り替えといった演出も平尾さんのアイディアなんですか。

奈須　そうです。平尾さんが強い意志を持って、「自分のやり方に全部任せてくれないか」と言ってくださったので、僕らの方も「どうぞどうぞ」という感じでした。他の章に関しては"それぞれの監督さんが"劇場版　空の境界"として統一感を意識されているんですが、「矛盾螺旋」だけは本当に平尾さんがやりたいようにやったフィルムになっている。原作のテイストを再現しているという意味では四章の"伽藍の洞"が"好きだったりもするんですけど、「矛盾螺旋」はちょっと、自分の中でもおかしなぐらい大切な映像化になりました。

――武内さんの方で、とりわけ好きな章などあれば伺えますか。

武内　一番印象に残っているのは、やっぱり一章の「俯瞰風景」ですね。これが成功しなければ当然プロジェクトを七つも続けていくことは難しくなっただろうし、あおきえい監督にも相当なプレッシャーはあったはずです。でもそこで乗り切って、あとの六つにも期待できる内容に仕上げてくれたので、ちょっと特別な作品という感じがします。

――小説版での「俯瞰風景」って色々な設定を隠したまま話が進んでいますよね。だからこそ、劇場版で観客に内容が分かるように構成し直すというのはかなり大変な作業だったんじゃないかと思うんですが。

武内　確かに内容はかなり変えてありますね。ですが、それだけいじっても「俯瞰風景」は、

第一章 俯瞰風景

第三章 痕跡残留

これが『空の境界』を映像化するってことなんだ」と視聴者に受け入れてもらえるように設計されていますし、実際それを成し遂げています。これは本当に凄いことです。

十年という時の重み
――『未来福音』について

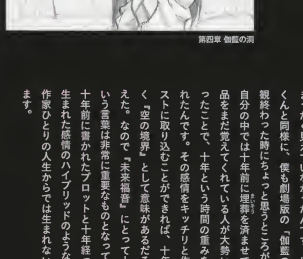
――そして二〇〇八年、『空の境界』の完結編とでも呼ぶべき形で『未来福音』が発売され、二〇一三年九月二十八日には劇場版も公開されました。ファンとしては十年経って続編が読めるということで非常に興奮できたんですが、企画自体はどのようなきっかけで始まったのでしょうか。

奈須　『未来福音』は武内くんの発案でしたね。

武内　劇場版で凄くいいものを作ってもらったので、これは原作ガイドとしても何かやるべきことがあるんじゃないかって思ったんです。別にアニメに対抗したというわけではなく、十年という時間を経たからこそ、改めて原作ガイドとしてカッコいいものを出したいという想いがありました。

――当時感動したのが、あくまでも同人として『未来福音』が発売されたということだったんですね。おそらく商業で発表することもできたと思うんですが、そこは原点への意識があったんでしょうか。

武内　そうです。劇場版はアニメ映画というのも相まって、ある程度大人になっているということを意識して描いてみたりもしたんですが、そうしたら本当に舞台から退場したかったんです。『世代交代してもこの人は現役だよ！』っていう感じを出したかったんです。そこから二十八歳の式を作ってみたんですが、ちょっと幼くし過ぎたかもしれないなと（笑）。


第四章 伽藍の洞

枠の中で、『空の境界』らしさを最大限に出してくれた。だったら僕たちにとって『空の境界』らしさを引き出すっていうのは同人で出すってことだろうと思ったんです。

テーマ的にはどういったことを意識されていたんでしょうか。それこそ、両儀式部の登場や、ラストに両儀織についての話が入っていることを考えると、十年という時間の経過がひとつの主題になっているように感じたんですが。

奈須　実を言うと、『未来福音』はもともと『空の境界』のプロットには含まれていたんですよ。ただ、そのプロットでは未来視の能力を持つ瀬尾静音と幹也が駅茶店に入り、彼女としまった幹也の死について話すということしか考えていなかった。当時は十年後の未来なんて、作品についても自分のことについてもまったく見えていなかったんです。けど武内くんと同様に、僕も劇場版の『伽藍の洞』を観終わった時にちょっと思うところがあった。自分の中では十年前に提示を済ませていた作品をまだ覚えている人が大勢いると知ったことで、十年という時間の重みを感じ取れたんです。その感情をキッチリと作品のラストに取り込むことができれば、十年後に書く『空の境界』として意味があるだろうと思えた。なので『未来福音』にとって十年後という言葉は非常に重要なものとなっています。十年前に書かれたプロットと十年経ってから生まれた旅行のハイブリッドのような作品は、作家ひとりの人生からでは生まれないと思います。

――時間の経過を象徴する存在として未那がいると思うんですが、それこそ主人公とヒロインの間に産まれた子どもが描かれるということも自体、TYPE MOON作品では初めてですよね。

奈須　設定的には山ほどあるんですけど、話として書いたのは初めてですね。

武内　十年経ったからこそ、物語の中における世代交代についてもスッと受け入れられるものになっているように思います。だからこそ、劇場版の主人公として描いて、瓶詰堂溜さんもヒロインの相手として今だったらこういう人がいいのかなということを意識してデザインしていきました。ただ、逆に難しかったのが式なんですよね……。

奈須　ママ式ね……そりゃ難しいよね。

武内　最初はある程度大人になっているということを意識して描いてみたりもしたんですが、そうしたら本当に舞台から退場したかったんです。『世代交代してもこの人は現役だよ！』っていう感じを出したかったんです。そこから二十八歳の式を作ってみたんですが、ちょっと幼くし過ぎたかもしれないなと（笑）。

奈須　あ、あの式って二十八歳なんだ！　それズルいわ！　幹也ズルいわっ！

武内　逆に若返ってるよね。

奈須　それ新しいなあ……てっきり妊娠している時のイラストかと思ってたら幼くなってたんだね。

武内　主人公とヒロインが実際にはお婿ちゃんとお嫁ちゃんになってるんだけど、それぞれの心の中では若いままという淡い出会って結構あるじゃないですか、そういうシーンをイメージしながら描いてましたね。

奈須　いいわー、切ない感じでいいわー。

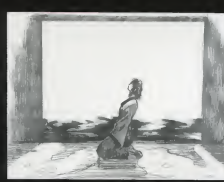
武内　でも実際のところ、式って年とらない気がするじゃない、幹也は老いていくんだけど、式は若い頃の美貌を保ったままみたいな……。

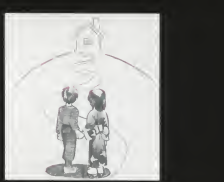
奈須　うん。でも、そんな夢のある物語じゃない。現実は非情である（笑）。

夕焼けの先へ
――奈須きのこ、武内崇が駆け抜けた十五年

――『空の境界』という作品だけをとっても、この十五年の間、本当にたくさんの出来事があったと思います。改めて、十五年以上の時間を共に駆け抜けてきたお二人にとって、互いの存在がどのような意味を持っているのかという点について伺えるでしょうか。

奈須　僕の芸風は、色々なものをごった煮にして作品を産み出していく点にあるんだと思


第七章 殺人考察（後）

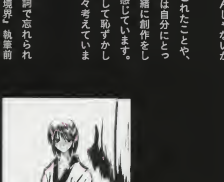

第七章 殺人考察（後）

っています。それは色々なジャンルや作品に影響を受けつつ創作を行っていくってことなんですけど、そうすると好きな作品や目指すべき到達点が近い人じゃないと組むのが難しいんです。その意味で、僕と武内くんは知らないうちにお互いのチューニングが合ってしまっていたというか、あまりにもしっくりくる組み合わせになっていたんだと思う。言葉にすると恥ずかしいですけど、まあ十五年もコンビで続いてきたってことがすべての答えですよ（笑）。

武内　これは『空の境界』以降、奈須の文章に絵を付けていても感じることなんですけど、イラストの自由度が高いというのが面白い点なんです。奈須の文章の根底には独特の美学が流れていて、極端な話、世界観と美学を共有した絵であれば作品のイラストとして正しいものになるように感じます。絵描きとしては、自分の感性を作品世界に練げているような感覚です。特に『空の境界』では、カッコよさと美しさという二つの軸がハッキリと用意されていたからこそ、イラストの方も色気のある感じに仕上がったんじゃないかと思います。

奈須と長い時間を共有してこれたことや、沢山の創作的影響を受けたことは自分にとっては本当に財産ですし、今も一緒に創作をしていられることは凄い幸運だと感じています。その中で奈須やファンの方に対して恥ずかしくない仕事をしていきたいと常々考えています。

奈須　今でもね、武内くんの台詞で忘れられないものがあるんですよ。『空の境界』執筆前


第二章 殺人考察（前）

に友人の家でTRPGをやっていた時、武内くんは夕方くらいに遅れてやってきたんですね。それで他のみんなが一階で遊んでいる中、僕は二階に連れ出されたんです。そこしたら夕日を見ながら彼が言うんですよ。いつまでも仲間内で遊んでいないで、そろそろ始めてみたらどうだい、と。これを聞いて、ああ、やるしかないな、書くしかないなという気持ちになった。その時の夕焼け、黄金色で本当に綺麗で、頭の中に今でも残っている風景ですね。

武内　いやあ、改めて聞くと……やっぱり作家を口説くにはシチュエーションが大事なんだって思うよ（笑）。

奈須　そうだね（笑）。散らかった部屋で「書いてみたら？」と言われるより、美しし風景を見せて「おまえこの風景と比べてどうなんだい？」と言われる方が絶対に効く。そこから十五年経って色々なものが変わっただけれど、始まりの風景として『空の境界』が在ってくれることが、やっぱり嬉しいですね。

武内 崇 × こやまひろかず

インタビュー・本文構成／坂上秋成

――今日はイラスト　原画　彩色といった絵に関わる仕事をされている2人がせっかく揃っているしゃるので、絵描きとしてのお話も伺っていければと考えています。初めに、こやまさんと武内さんの出会いから聞かせていただけますか。

武内　一九九七年くらいだと思うんですが、僕は当時こやまさんが開設していたHPへよく遊びに行っていたんです。そこでファンメールを送らせてもらったのがきっかけですね。

こやま　僕はその頃普通のオタクでセミハーで、当時流行っていた美少女ゲームやコンシューマーゲーム、アニメ等のキャラクターイラストを描いてHPに載せていたんです。それを武内さんが見つけてくださって、何度かメールをやり取りした後、コミケで直接会うことになったんです。僕は友人が書いていた二次創作の小説に挿絵を付けていて、武内さんはオリジナルのマンガを描いていた、それで実際に話してみたら、なかなか熱い語りをしてくれる人だったのを覚えてます（笑）。

武内　そうでしたっけ（笑）。でも確かに、その頃は時代的に生色々乗り合う空気でもあったから、結構変なことを喋ってしまっているかも……。

――その後、TYPE-MOONで名前の出る形でお仕事を担当されたのは「歌月十夜」が初めてになりますか。

こやま　そうですね。僕は二〇〇〇年の夏までで塾付きの研究所で試験管やビーカーを扱うような仕事をしていたんですが、そこを退社して年が明けた頃に声をかけていただきました。とにかくグラフィックの人手が足りんと（笑）。それでイベントCGの彩色を手伝うことになりました。

良い／悪いビジュアルの境界

――僕も駆け人なりに彩色の良し悪しが分かる時はあるんですが、自分が絵をまったく描けないのでどう手く言葉にできないんですよね。プロの方にとってのいい彩色というのはどういったものになるんでしょうか。

武内　やっぱりいい塗りっていうのは、対象としている絵の中で何が重要なのかキッチリと主張されているものなんです。特にこやまさんに描いていただいていると、見ている人の眼をグイっていくポイントを作って、絵の中にドラマを生みだすことが大事なんだなって感じます。全体として美しい絵に仕上げるというのは当然なんですが、最も強調すべきポイントをおき立たせるために他の部分があるんだという意志が塗りに含まれているかどうかで印象は大きく変わってきます。

こやま　どんなキャラクターを描いても、みんな顔には絶対注意しています。それは原画家の仕事です。僕の場合、それ以外にもいろいろ思える多ポイントを彩色担当として作っていろういうことは漠然とですが考えています。要は漫然と全体を色で塗めるのではなくメリハリをつけるという事なんですが、自分がねちっこく描きたいところに思う存分注力すれば、自然にそこがワンポイントになるんだと思っています。

――こやまさん奈須さんの小説「DDD」やTYPE-MOONの最新作「魔法使いの夜」（以下、『まほよ』）では原画も担当されていますが、こちらはやはり彩色と違った難しさはありましたか。

こやま　奈須さんのテキストはありのままの日常を書くものではないから、ビジュアルイメージをこちらで補うのが難しいと思っています。しかも既存のキャラクターと、油断するとすぐにバランスを見失ってしまうんですね。いや、武内さんはよくできるなと思います（笑）。あと、『DDD』の時には、以前から自分でも原画をやりたいという武内さんに対していて、それを変に入れてもらった形なので、大分気負ってたのを覚えています。イメージカットのようなものは結構気軽に描けたんですが、美少女キャラクターを一から作り上げていくというのは本当に難しいと思いました。

――以前インタビューでこやまさんが、期間を空けると絵柄が定まらなくなるという話をされていたと思うんですが、これは絵描きさんの方に共通して言えることなんでしょうか。

武内　長い間絵を仕事にしていないと、どれだけ頑張って描いても、自分の中にある理想の絵に追い付き続けない瞬間ってあるんですよね。自分の場合は特にキャラの顔を描いている時に多いんですが、何かが違うってことは分かるんだけど、目や鼻や口といったパーツをいくら調整しても違和感が消えなかったりするんです。

――ここ数年の武内さんの絵を見せていただいてきた中で、キャラの表情、特に表現のイメージとかが変化してきたのかなと個人的には感じたんですが、いかがですか。

武内　絵柄にはやはり、今風の要素が自然と入り込んでは来ますよね。茶風のイメージの変化に関しては分からないんですが、たとえば眼の表現とかは、『fate/stay night』の頃よりも情緒豊かになっちゃうんですよね。そういう意味で計割と気持に描ける（笑）。最近色々な作品のキャラクターを見ていると、ちゃんと化粧をしているなと思うんですよね。けど、それを自分が真似ると上手くいかないんです。

――具体的に違和感の出てしまうパーツってありますか。

武内　瞳孔ですね。自分が描くと記号になってしまって、化粧としては上手くいかない。セイバーに瞳孔を生やしてみたりというチャ

レンジもちょこちょこやっているんですが、やはり記号化されてしまうためかキャラクター が前れるんです。キャラクター通にナチュラルなメイクを入れていけるようになるのが、今の目標ですね。

『空の境界』との関わり

――『空の境界』についても お話を伺っていきたいんですが、こやまさんが最初に読んだのはどの時期になりますか。

こやま Ｗｅｂ版で読んではいたんですが、その時は『痛覚残留』の途中でやめてしまって、ちゃんと読んだのは同人誌が出てからなんですよ。ＴＹＰＥ-ＭＯＯＮファンに怒られそうな話ですが……

武内 いやいや、同人版を読んでいればちゃんと、「真逆」認定されるらしいですよ（笑）。

――その後、講談社ノベルス版ではこやまさんが彩色を担当されることになりましたが、初めて通しで読んだ時の印象はどういうものだったんでしょう。

こやま 途中までは難しい内容だなと思いながら読んでいたんですが、三章の『痛覚残留』で一気にテンションが上がりましたね。「生きているのなら、神さまだって殺してみせる」という式の台詞で「これはキター」となって、あとは一気に読んでしまいました。

――劇場版をご覧になった時にはどういった感想をお持ちになりましたか。

こやま やっぱり作品の空気感が圧倒的だと思いましたね。冷たい雰囲気の中に生々しい湿度があるという空気が印象に残りました。あと、桐須由紀さんの音楽がここまでハマるアニメになっているということに驚きました。

武内 さっきこやまさんもおっしゃっていたように、奈須きのこの作品は自由度が高い方で、イメージを伸ばしたり映像化することは難しいんですよ。ノベルス版や劇場版の表紙は、本編の内容とは厳密にはリンクしていないんです。だけど作品の空気とか美しさをイメージすることで、『空の境界』のイラストとして成立する。これがアニメになると、小説以上に登場物や土地の設定を作り込まないといけないから一気に難易度は高くなってしまうんです。その意味で、劇場版の『痛覚残留』におけるあおきえい監督の仕事はほとんど魔法みたいなものなんですよ。小説を忠実に再現するのではなく、より巨大な鰻を鷹むることで不自然さを感じる方向に持っていったんです。そんな方法があったのかーと目からウロコが落ちましたし、本当に勉強になりましたね。

――情報量を逆に増やすことで違和感を消すというのは凄い発想ですね。こやまさんの方で特に気にしていった章やキャラクターについても伺えますか。

こやま 四章の『伽藍の洞』ですね。蒼崎橙子がタバコの火口でルーンを描くシーンが凄くお好きで、これは『まほよ』でも使いたいと思いました。キャラクターとして一番ハマったのは黒桐幹也ですね。

――橙子さんは『空の境界』と『まほよ』で大分印象の変わるキャラですよね。『まほよ』を制作する時には、その辺りのイメージの違いも意識されていたんでしょうか。

武内 僕の場合、順番としては先に奈須が書いていた小説としての『まほよ』を読んでから『空の境界』に触れているんですが、問題なのは、『まほよ』の橙子が相当に嫉妬なキャラクターだったことなんですよ。その感情を持ったまま『空の境界』の キャラクターデザインに入ったので、橙子のデザインは外れたイメージになってしまった。ただ、それはやっぱり細々な作品に向かい合えていないということなので、反省を込めて『劇場版』に臨んでアデザインを全面的に変えることにしたんです。

こやま 僕も『まほよ』では、その変更を受けて過去の橙子さんをイメージしていました。

――劇場版も公開されましたが、『未来福音』について、こやまさんなどのように受け止められましたか。

こやま ちょうど『まほよ』の制作が佳境に差し掛かっている頃に、ＴＹＰＥ-ＭＯＯＮがコミケを休んだことがあるんですけど、その時にサークル「竹箒」として『未来福音』が頒布されたんです。割と終わりのものになるのかなと思っていたんですが、実際の作業を見ていたら「どんでもないの作ってるなこの人たち」と思いでした（笑）。続編が出るということはまったく予想していなかったんですけど、十年後の話を書かれてしまうと、さらにこの続きが読みたいという気分になりましたね。

武内 多少変なる綱綱みたいなものは奈須も書けると思うんですよ。ただ、式の物語はどうしてもダメみたいですね。ひょっとしたら先々変わるかもしれないけれど、少なくともいまの時点ではすべてを書きつくしたキャラクターをもう一回出すということは考えられないはずです。

――今おっしゃられたことも含め、正史としての『空の境界』は綺麗に蓋を閉じたんだなと思うんですが、武内さんの方で今後イラストなどについて考えていることはありますか。

武内 こうしてまとまった画集まで出してもらったので、『空の境界』という枠の中で新しく何かをやるということはないだろうと思っています。けど、不思議なことに昔よりも今の方がいんですよね。特に式をどんどん好きになっているので、機会があれば、『空の境界』というビジュアルの境界線

ずいぶんと長い旅路になりました。

何処を目指したのか定かではなく、何を得ようともがいていたのかも、今では遥か 15 年前の、もう自分とは切り離された誰かの物語。

けれどあの頃に見た景色は今もこうして、記録として残りました。

過ぎてしまえばあらゆる出来事は輝く星。

いつかその星を想いながら家路につく日が来るのでしょう。

本当に満ち足りた行程でした。

この時代と、貴方に感謝を。

奈須きのこ

comics
083-128

016

017

018

019

020

030

031

032

033

034-035

038-039

040-041

042-043

044-045

046-047

059

060

061

062

063

069

069

069

070

071

077

078-079

080

138-139

144

INDEX

cover&pinup
画集組き下ろし
彩色／こやまひろかず

006-007
同人誌『空の境界（上）』
カバーイラスト
初出／2001年

008-009
同人誌『空の境界（下）』
カバーイラスト
初出／2001年

010-011
『空の境界ドラマCD』
ブックレットイラスト
彩色／こやまひろかず
初出／2002年

012
同人誌『空の境界（上）』
本文イラスト
初出／2001年

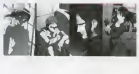
013
同人誌『空の境界（下）』
本文イラスト
初出／2001年

014
『空の境界ドラマCD』
ジャケットイラスト
彩色／こやまひろかず
初出／2002年

014
『空の境界ドラマCD』
ジャケット表4イラスト
彩色／こやまひろかず
初出／2002年

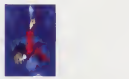
021
講談社文庫『空の境界（下）』
本文イラスト
仕上げ／MORIYA
初出／2007年

022-023
講談社文庫『空の境界（上）』
本文イラスト
仕上げ／MORIYA
初出／2007年



024-025
講談社文庫『空の境界（中）』
本文イラスト
仕上げ／MORIYA
初出／2007年

026-027
講談社文庫『空の境界（下）』
本文イラスト
仕上げ／MORIYA
初出／2008年

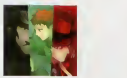


029
劇場版『空の境界』
キービジュアル第一弾
彩色／こやまひろかず
初出／2006年

036
劇場版『空の境界 第一章 俯瞰風景』
パンフレット用イラスト
彩色／MORIYA
初出／2007年

037
劇場版『空の境界 第三章 痛覚残留』
パンフレット用イラスト
彩色／MORIYA
初出／2007年

037
劇場版『空の境界 第四章 侵食の声』
パンフレット用イラスト
彩色／MORIYA
初出／2008年



037
劇場版『空の境界 第五章 矛盾螺旋』
パンフレット用イラスト
彩色／MORIYA
初出／2008年

037
劇場版『空の境界 第六章 忘却録音』
パンフレット用イラスト
彩色／MORIYA
初出／2008年

048-049
劇場版『空の境界 第五章 矛盾螺旋』
完全生産限定版 DVDパッケージイラスト
&原作イラスト
彩色／MORIYA　仕上げ／下絵
初出／2009年

050-051
劇場版『空の境界 第六章 忘却録音』
完全生産限定版 DVDパッケージイラスト
&原作イラスト
彩色／森井しづき　背景／遠倉千尋
初出／2009年

052-053
劇場版『空の境界 第七章 殺人考察（後）』
完全生産限定版 DVDパッケージイラスト
&原作イラスト
彩色／森井しづき　背景／遠倉千尋
仕上げ／下絵　初出／2009年

054-055
同人誌『空の境界 未来福音』
本文イラスト
仕上げ／MORIYA
初出／2008年

056-057
書籍化文庫『空の境界 未来福音』
カバーイラスト
彩色／下絵
初出／2011年

064
『ニュータイプ 2007年1月号』
付録カレンダーイラスト
彩色／MORIYA
初出／2007年

065
コミックマーケット75
『AATM2 クリアポスターセット』用イラスト
彩色／雪月タカオ
初出／2008年

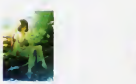
066-067
『ニュータイプ 2007年2月号』ピンナップ
レイアウト／ufotable
仕上げ／ufotable & TYPE-MOON
初出／2007年

068
『ニュータイプ 2009年9月号』
別冊付録表紙イラスト
彩色／森井しづき
初出／2009年

068
『空の境界 未来福音』
彩色／MORIYA　雪月タカオ
初出／2008年

072-073
『the Garden of sinners - 劇場版『空の境界』
音楽集-』ジャケットイラスト
彩色／遠倉千尋
初出／2011年

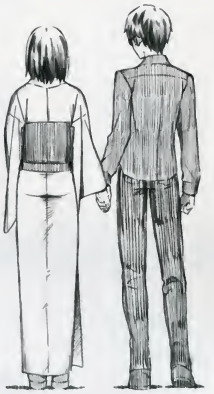
074
『坂本真綾お誕生日祝いメッセージ本』
寄稿イラスト
彩色／遠倉千尋
初出／2010年



075
コミックマーケット74
『森林伯爵商会ポスター』用イラスト
彩色／MORIYA
初出／2008年

076
『ニュータイプ 2013年10月号』
表紙イラスト
彩色／こやまひろかず
初出／2013年

077
コミックマーケット76
『夏のムセット（のれん）』用イラスト
初出／2011年



空の境界 *the Garden of sinners* 全画集 ＋ 未来福音 *extra chorus*

2013年10月24日　第1刷発行

定価はカバーに表示してあります

著者／武内崇

発行者／杉原幹之助・太田克史

発行所／株式会社星海社

〒112-0013　東京都文京区音羽1-17-14 音羽YKビル4F
TEL 03(6902)1730　FAX 03(6902)1731
http://www.seikaisha.co.jp/

発売元／株式会社講談社

〒112-8001　東京都文京区音羽2-12-21
販売部 03(5395)5817　業務部 03(5395)3615

アートディレクション／斉藤 昭（Veia）
デザイン／山口美幸・兼田弥生（Veia）
プリンティングディレクター／石井雅雄（凸版印刷）
編集担当／太田克史
編集副担当／山中 武

印刷所／凸版印刷株式会社
製本所／大口製本印刷株式会社

落丁本　乱丁本は購入書店名を明記の上、講談社業務部あてにお送りください。送料負担にてお取り替え致します。
なお、この本についてのお問い合わせは、星海社あてにお願い致します。
本書のコピー、スキャン、デジタル化等の無断複製は著作権法上での例外を除き禁じられています。
本書を代行業者等の第三者に依頼してスキャンやデジタル化することはたとえ個人や家庭内の利用でも著作権法違反です。

ISBN978-4-06-218697-1　N.D.C.726 143P 30cm　Printed in Japan

© Takashi Takeuchi　© Kinoko Nasu　© Kinoko Nasu / Kodansha, Aniplex, Notes, ufotable　© Kinoko Nasu / Seikaisha, Aniplex, Kodansha, Notes, ufotable
2013 Printed in Japan

☆
星海社
SEIKAISHA